

Abstrak

Tujuan penelitian ini ialah membuat perangkat ajar pengenalan kebudayaan Indonesia untuk guru sekolah dasar yang berbasis multimedia untuk membantu guru mengajarkan materi kebudayaan Indonesia kepada siswa/siswi kelas 5 sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Waterfall* yang terdiri atas empat bagian, yaitu *User Requirement, Analysis and Design, Coding and Testing*, dan *Maintenance*. Analisis dilakukan dengan dua tahap, yaitu analisis kebutuhan user dan analisis perancangan. Analisis kebutuhan user dilakukan dengan cara wawancara dan analisis aplikasi sejenis, sedangkan analisis perancangan dilakukan dengan cara perancangan sistem dan aplikasi. Hasil yang dicapai adalah perangkat ajar Mari Mengetahui Kebudayaan Indonesia berbasis multimedia sebagai alat bantu guru untuk mengajarkan materi kebudayaan Indonesia pada mata pelajaran IPS. Simpulan yang didapat, perangkat ajar Mari Mengetahui Kebudayaan Indonesia merupakan aplikasi yang dapat membantu guru untuk mengenalkan kebudayaan Indonesia dan menambah pengetahuan kepada siswa/siswinya.

Kata Kunci: Perangkat Ajar, Kebudayaan Indonesia, SD